

PENGARUH *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN KARTU AKSARA JAWA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA

Yolinda Mardhika Putri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Yolindaputri.yp@gmail.com

Muhammad Abduh

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Muhammad.abduh@ums.ac.id

Abstrak

Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. Di Indonesia sendiri, khususnya daerah Jawa Tengah menerapkan pembelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal. Pada pembelajaran bahasa Jawa terdapat materi aksara Jawa yang perlu penguasaan aksara Jawa untuk dituliskannya menjadi kalimat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan kartu aksara Jawa terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD N 3 Nglebak. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode pra-eksperimental dengan desain *one group pre-test post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 3 Nglebak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan 2 jenis yaitu uji instrumen dan uji analisis data. Uji instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, sedangkan uji analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Berdasarkan perhitungan dari dua tes yaitu *pre-test* dan *post-test* diperoleh rata-rata data *pre-test* sebesar 50,24, sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 87,88 dan signifikansi $0,00 < 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V. Dengan menggunakan media kartu aksara ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, kartu aksara Jawa, keterampilan menulis

Abstract

Language is the ability possessed by humans to communicate with other human beings. In Indonesia, particularly in the Central Java Region, Javanese language learning is implemented as part of the local curriculum. Javanese language learning includes Javanese script as one of its components, which requires the mastery of Javanese script character to form sentences. This research aims to determine the influence of cooperative learning using the teams games tournament model with the assistance of Javanese script cards on the Javanese script writing skills of fifth-grade students at SDN 3 Ngeblak. This study is categorized as quantitative research using a pre-experimental method with a one group pre-test post-test design. The population in this study consists of fifth grade students at SDN 3 Ngeblak. Data collection techniques involve tests, including pre-test and post test. Data analysis techniques include two types: instrument validation and data analysis test.

Instrument validation involves validity and reliability, while data analysis test include normality tests and hypothesis tests.

Based on the calculations from the pre-test and post-test, the average pre-test score was 50.24, while the average post-test score was 87.88 with a significance value of 0.00, which is less than 0.05. Based on the results obtained, it can be concluded that the use of Javanese script cards with the cooperative learning model, specifically the teams games tournament, has an impact on the Javanese script writing skills of fifth-grade students. The use of these Javanese script cards is expected to provide an engaging learning experience for students and encourage their active participation in the learning process.

Keywords: *Teams Games Tournament, javanese script cards, writing skills*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Di Indonesia sendiri menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan atau Bahasa Nasional.

Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, sarana pemersatu suku bangsa dan alat komunikasi antarbudaya daerah karena banyak sekali daerah di Indonesia yang memiliki bahasa daerah sendiri-sendiri. Salah satu daerah yang memiliki bahasa daerah yaitu Jawa Tengah menggunakan bahasa Jawa.

Pemerintah Jawa Tengah menerapkan pembelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal. Sebagai muatan lokal, bahasa Jawa diharapkan dapat mengenalkan berbagai kebudayaan daerah kepada peserta didik, sehingga bahasa Jawa dapat menjadi akar kebudayaan nasional. Pembelajaran bahasa Jawa meliputi empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca aksara Jawa (Damayanti et al., 2020). Di dalam pembelajaran bahasa Jawa terdapat materi aksara Jawa yang mana peserta didik perlu penguasaan aksara Jawa untuk menuliskannya menjadi kata dan kalimat. Aksara Jawa sendiri telah mendapat pengakuan resmi dari Unicode, lembaga di bawah naungan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) pada 2 Oktober 2009, bersamaan dengan penetapan batik sebagai warisan budaya tak benda Indonesia (Hapsari, 2010).

Pemerintah Jawa Tengah menggalakkan program pembelajaran muatan lokal aksara Jawa karena kini aksara Jawa semakin tidak dikenali oleh masyarakatnya sendiri termasuk generasi muda, karena secara umum masyarakat Indonesia sudah menggunakan bahasa resmi yaitu Bahasa

Indonesia oleh karena itu, pendidikan tentang kebudayaan dan karya sastra Jawa seperti aksara Jawa perlu diajarkan sejak duduk di bangku pendidikan sekolah dasar (Nugroho & Wulandari, 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dan guru dengan menggunakan sumber belajar baik di dalam kelas ataupun di luar kelas. Media dapat menjadi alat bagi guru untuk memperjelas materi agar lebih berkesan dan mudah diingat oleh siswa (Ulfah, 2019). Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik (Nuraini et al., 2019).

Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan yaitu kartu. Kartu digunakan sebagai media pembelajaran untuk menulis kalimat sederhana bahasa Jawa dengan menggunakan aksara Jawa agar peserta didik mudah untuk mengenal berbagai bentuk aksara Jawa dan memahami penggabungan setiap aksara yang nanti dituliskan menjadi kalimat (Fravika & Subrata, 2017). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret (Permana, 2015). Penggunaan media kartu untuk peserta didik sangat mudah digunakan, selain itu ada beberapa fungsi dari media kartu seperti dapat digunakan dengan mudah untuk mengenal huruf, mengembangkan daya ingat otak karena penggunaan media kartu dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif (Ni'mah, 2020). Penggunaan media yang mudah juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para guru (Rahmani & Muhammad, 2022).

Penggunaan media kartu memberi pengaruh terhadap kemampuan menulis, yaitu kemampuan

menulis peserta didik menjadi meningkat (Fravika & Subrata, 2017). Penggunaan media kartu aksara ini diharap dapat melatih keterampilan menulis kalimat sederhana dalam aksara Jawa dan lebih mudah mengenal bentuk aksara Jawa dengan cara penggabungannya menjadi kata/kalimat. Penggunaan media kartu aksara berhasil dalam proses pembelajaran keterampilan menulis aksara Jawa pada peserta didik (Linayanti, 2022).

Pengaruh dari penggunaan media kartu aksara Jawa terhadap kemampuan menulis aksara Jawa dan juga efektif dalam membantu peserta didik menghafal aksara Jawa (Damayanti et al., 2020). Peningkatan keterampilan peserta didik dalam menulis aksara Jawa setelah mendapatkan pembelajaran bahasa Jawa dengan media kartu aksara Jawa (Hapsari, 2010). Selain itu, menulis memiliki peran yang penting karena dengan menulis maka seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya kreativitas, menumbuhkan keberanian, serta merangsang kemauan dan mengumpulkan informasi (Kiswari et al., 2022).

Selain dengan media, pembelajaran dapat berjalan aktif dan efektif juga ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mengajar di kelas. Ada banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan, salah satu yang digunakan pada penelitian kali ini adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

TGT merupakan tipe pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim yang dapat merangsang keaktifan peserta didik karena di dalam pembelajaran semua peserta didik akan ikut terlibat, dan juga peserta didik dengan kemampuan atas dan bawah akan bekerjasama menyelesaikan masalah yang diberikan, selain itu tipe TGT akan membuat peserta didik menjadi lebih rileks dalam pembelajaran karena pembelajaran yang didesain dengan permainan yang juga menumbuhkan sikap tanggungjawab, persaingan sehat, dan juga kerjasama (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Berdasarkan informasi dari guru di tempat penelitian yaitu di SD N 3 Nglebak, model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum pernah diterapkan di kelas karena melihat kondisi siswa, guru, dan waktu yang kurang memadai.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kartu aksara terhadap

keterampilan menulis aksara Jawa kelas V. Selain itu, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian – penelitian terdahulu yaitu dengan memodifikasi proses pembelajaran dengan memberikan permainan yang berbeda untuk setiap pertanyaan yang diberikan kepada siswa sehingga tidak hanya berpacu pada satu permainan yang sama agar siswa tidak merasa bosan, serta menerapkan tipe TGT pertama kali pada sekolah yang belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif tipe pre-eksperimen dengan menggunakan design “*one group pretest-posttest*” yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. Alasan peneliti menggunakan design “*one group pretest-posttest*” karena peneliti ingin mencari pengaruh *teams games tournament* dengan berbantuan media kartu terhadap keterampilan menulis aksara Jawa melalui tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya *pretest* dan *posttest*.

Penelitian dilakukan di SD N 3 Nglebak tepatnya di Desa Nglebak, Kecamatan Kradenan, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas V yang terdiri dari 25 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Prosedur dalam pengumpulan data penelitian dengan menggunakan tes yang berbentuk soal esai 15 pertanyaan. Tes dilakukan untuk mengetahui keterampilan menulis aksara Jawa siswa sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media kartu aksara Jawa. Instrumen penelitian melalui uji validitas dan uji reliabilitas sebelum diberikan kepada siswa. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dan uji Paired T dengan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen Penelitian

Validasi instrumen adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah pertanyaan atau item yang diberikan layak dijadikan instrumen dalam penelitian. Validasi instrumen dibagi menjadi dua bagian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

Berikut merupakan hasil dari perhitungan uji validitas yang disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1 : Hasil Uji Validitas

Item	Rhitung	Rtabel	Keputusan
1	0.620	0.5140	Valid
2	0.660	0.5140	Valid
3	0.724	0.5140	Valid
4	0.761	0.5140	Valid
5	0.672	0.5140	Valid
6	0.648	0.5140	Valid
7	0.602	0.5140	Valid
8	0.727	0.5140	Valid
9	0.759	0.5140	Valid
10	0.670	0.5140	Valid
11	0.712	0.5140	Valid
12	0.642	0.5140	Valid
13	0.776	0.5140	Valid
14	0.712	0.5140	Valid
15	0.745	0.5140	Valid

Sumber : *Output SPSS*

Berdasarkan hasil uji validitas koefisiensi korelasi butir pertanyaan pada tabel 1, didapatkan informasi bahwa dari 15 pertanyaan semuanya memiliki nilai rhitung > rtabel, dengan demikian dapat dikatakan 15 item tersebut valid dan bisa digunakan untuk melakukan pengujian realibilitas.

Tabel 2 : Hasil Reliabilitas

N Of Items	Cronbach Alpha	Keputusan
15	0.919	Reliabel

Sumber : *Output SPSS*

Berdasarkan hasil uji realibilitas pada tabel 2, didapatkan informasi bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.919, dengan demikian maka dapat diputuskan bahwa nilai Cronbach alpha > 0.60. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pertanyaan dari kedua variabel telah layak digunakan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

Teknik Analisis Data

Berikut merupakan hasil uji Normalitas dengan menggunakan analisis statistik yang tersaji pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 : Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.		Keputusan
	Sebelum	Sesudah	
Keterampilan Menulis Aksara Jawa	0.258	0.228	Normal

Sumber : *Output SPSS*

Berdasarkan tabel 3 diperoleh informasi bahwa pada ketrampilan menulis aksara Jawa sebelum diberikan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu aksara Jawa sebesar 0.258 sedangkan ketrampilan menulis aksara Jawa sesudah diberikan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu aksara Jawa sebesar 0.228, nilai-nilai tersebut > 0.05. Maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal, dengan demikian maka dapat diputuskan bahwa pengujian menggunakan Uji Paired.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, maka uji signifikansi hipotesis dua sampel berpasangan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu aksara Jawa terhadap keterampilan menulis aksara Jawa yang digunakan yaitu uji Paired. Uji Paired T adalah suatu pengujian yang dilakukan dua kali terhadap subjek yang sama atau sampel yang sama. Kedua uji ini dapat digunakan dalam desain "sebelum-sesudah" dalam suatu studi eksperimen. Berikut merupakan hipotesis dan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

Hipotesis

- H0 = Tidak ada pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu aksara Jawa terhadap ketrampilan menulis aksara Jawa
- H1 = Ada pengaruh pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu aksara Jawa terhadap ketrampilan menulis aksara Jawa

Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika nilai Sig. < 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima

- Jika nilai Sig. > 0.05 maka H0 diterima dan H1 ditolak.

Berikut merupakan hasil dari uji Hipotesis yang dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4 : Hasil Pengujian Hipotesis

Variabel	Mean	SD	Selisih Mean	95% CI	Sig.
Sebelum	50.24	4.474	-37.6400	48.392-52.087	0.000
Sesudah	87.88	3.503		86.433-89.326	

Pada penelitian ini mendapatkan hasil bahwa penggunaan kartu pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa kelas V, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang didapatkan dari nilai *post test* sebesar 87.88 dibandingkan dengan sebelum diberikan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu aksara Jawa sebesar 50.24. Selisih mean sebesar -37.600, nilai tersebut negative yang berarti terdapat peningkatan rata-rata keterampilan menulis aksara Jawa setelah pemberian model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu aksara Jawa.

Selain meningkatkan keterampilan menulis, aktivitas belajar siswa menjadi aktif dan antusias dalam menggunakan media kartu aksara Jawa karena lebih mudah memahami bentuk aksara Jawa dan mengerti tata penulisan. Selain itu, media kartu aksara Jawa dibuat berwarna agar terlihat visual yang menarik dan siswa mudah untuk mengingat. Hal tersebut juga selaras dengan penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa penerapan media KAJIS ini membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tertarik untuk belajar menulis aksara Jawa, selain itu juga karena media KAJIS menggabungkan antara permainan dan pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik serta antusias dalam pembelajaran (Linayanti, 2022).

Penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan media karwa selama pembelajaran dapat membuat motivasi belajar siswa dalam

keterampilan menulis aksara Jawa ukara lamba menjadi baik sehingga terdapat perubahan nilai dan juga menjadi efektif (Fravika & Subrata, 2017). Hasil penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu huruf memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis aksara Jawa dan melalui penggunaan media pembelajaran kartu huruf aksara Jawa siswa lebih mudah memahami materi aksara Jawa. Hal ini karena siswa bisa lebih kreatif dan antusias mengikuti pembelajaran yang dikemas dalam permainan kartu huruf aksara Jawa. Selain itu, kartu huruf aksara Jawa juga membantu siswa untuk belajar sesuatu yang konkret (Ni'mah, 2020).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kartu aksara terhadap keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa kelas V didapatkan hasil bahwa penggunaan kartu aksara berpengaruh terhadap keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa yaitu dengan meningkatnya nilai yang didapat pada tes setelah dilakukan pembelajaran berbantuan kartu. Dengan menggunakan media kartu aksara ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, D., Sakdiyah, S. H., & Hakim, A. R. (2020). Pengaruh Media Kataraja Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas III Di SDN Lumbang 1 dan SDN Lumbang 3 Pasuruan. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 354–360.
- Fravika, R. D., & Subrata, H. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Aksara Jawa (KARWA) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa Ukara Lamba Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I/436 Surabaya. *Jurnal PGSD UNESA*, 05(03), 1663–1672.
- Hapsari, D. A. (2010). *Peningkatan Keterampilan Menulis Huruf Jawa Melalui*

- Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas III SDN 01 Paseban Jumapolo Karanganyar* . Universitas Sebelas Maret .
- Kiswari, F. R., Sayekti, I. C., & Khanifah, S. (2022). Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Dongeng Melalui Penggunaan Media Big Book Pada Peserta Didik Kelas II MIN 4 Sragen . *Educatif: Journal of Education Research* , 4(3), 87–95.
- Linayanti, H. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Raja (Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa . *Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 356–363.
- Ni'mah, U. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas III MI MA'ARIF Mayak Tonaton Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Nugroho, S. A., & Wulandari, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia (Studi Kasus SD Mardi Rahayu 01 Ungaran). *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 21–36.
- Nuraini, I., Sutama, & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar . *JURNAL VARIDIKA*, 31(2), 62–71.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar . *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140.
- Rahmani, R. A., & Muhammad, A. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi . *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465.
- Ulfah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah Dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Profesi Pendidikan Dasar* , 6(2), 211–224.
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* , 9(1), 48–56.